Geo Conflict 4

The End of Reincarnation

取扱説明書

この度はWindows95/98専用ソフト『Geo Conflict 4』をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。そのままプレイしても十分お楽しみいただけますが、より楽しんで遊んでいただくためにも、このマニュアルをよくお読みください。なお、このマニュアルは再発行いたしませんので、大切に保管してください。

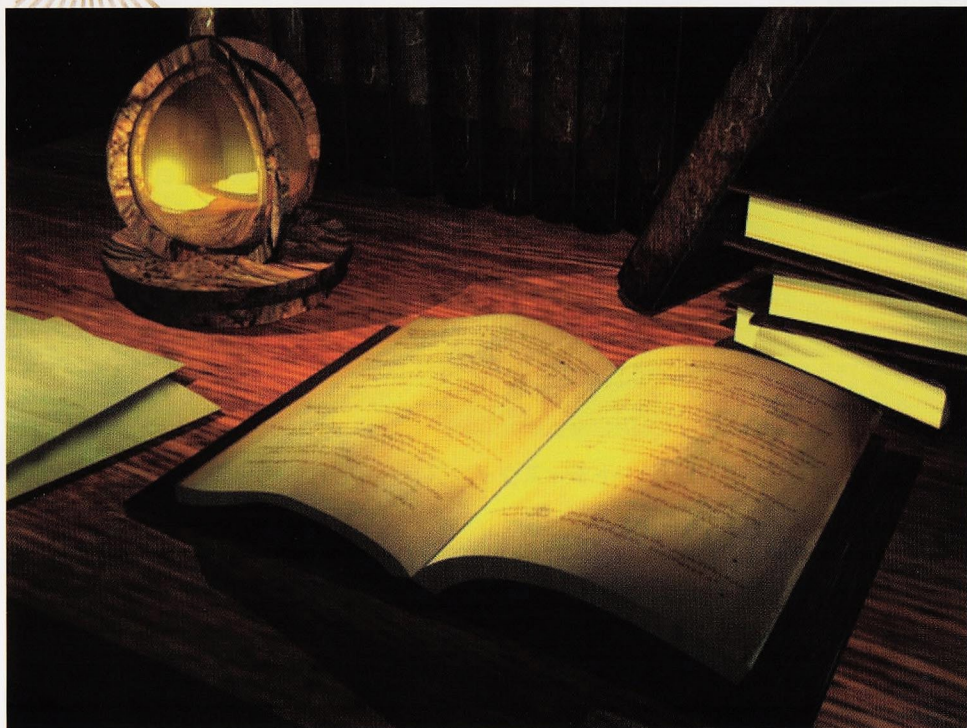
◆ご注意

●動作環境について

このゲームで遊ぶには、DirectX7対応の3Dグラフィックボード(半透明機能あり、V-RAM4M以上)が必要です。また、ボードによっては上記の仕様を満たしているものでも正常に動作をしない場合があります。この場合、ゲームを始める前に「3D設定」の各種設定を変更することで動作することがあります。なお、正常に動いている場合は「自動設定」のまま変更はしないでください。各設定項目の説明については、右上に表示されている「?」をクリックした後に項目名をクリックするとヘルプが表示されますのでそちらをご覧ください。

●セーブデータについて

DiscStation25号に掲載された「Geo Conflict4 The Lost Holy-sword」、および26号に掲載された「Geo Conflict4 The End of Reincarnation」とは データの互換性がありませんので、ご使用にならないでください。(データを認識しないので、読み込むことができません。)なお、「Geo Conflict4 The End of Reincarnation体験版」のデータは使用することが可能です。(体験版でPLAYできるところまでなら、こちらのデータを体験版で使用することもできます。)

プロローグ

【 ストーリー 】

エバンアタウと名づけられた大陸がある。そこはかつて、黄泉の黒王オドモックと魔族たちに支配された世界であった。暗黒の時代…。人々には、果てしない絶望と恐怖、服従か死かの選択のみが残されていた。しかし、奇跡が起きた。数人の勇者が果敢にも黒王に戦いを挑み、これを封印することに成功したのだ。「奇跡の戦い」と呼ばれる聖戦である。
大陸の中原に位置するエステロミア王国。この国は、臣民が一体となって繁栄を築き上げてきた平和国家であった。しかし、大陸の北に位置する軍事国家、クォドラン帝国の突然の侵攻によってその平和は引き裂かれる。時を同じくして、王国内に魔物が出現し、黄泉の黒王オドモックが二度に渡ってその封印を解かれ、復活した。王国は存亡の危機に立たされた。この未曾有の戦乱は、後に「賢王」と呼ばれる若き国王スティメンズの英断と、「魔を狩る者」という異名で称えられる傭兵たちの活躍により、終幕を迎える。帝国軍は国境のはるか彼方まで撃退され、黒王オドモックは再び封じられた。王国に、平和が戻ったのだ。この戦乱の後、「魔を狩る者」たちは賢王の強い希望によって王国に留まり、エステロミア王国傭兵団が設立された。百年もの時が過ぎ、エステロミア王国は仇敵であるクォドラン帝国に宣戦布告、大陸諸国と力を合わせてこれを撃破した。いまだ帝国軍の残党が局地的に活動を続けてはいるものの、この大陸に再び平和な時代が戻ってこようとしていた。
そんな折、旧帝国領内の遺跡の谷より「魔物が出現した」の報が発せられる。事態を重く見たエステロミア国王は、王国傭兵団を調査部隊として派遣した。傭兵たちは、遺跡の谷の奥深くにて強大な力を持った魔族と遭遇する。激戦の後これを撃破したものの、魔族より「黒王が動きはじめた」…という不気味な言葉を残される。王国に再び、不吉な影が忍び寄っていた。この物語は、傭兵たちが遺跡より帰還したところから始まる…。

インストールマニュアル

【 メニュー画面 】

CDをドライブに入れると、自動的に表示されます。
自動起動に対応していないCDドライブの場合は、「マイコンピュータ」や「エクスプローラ」の中のGEO CONFLICTのアイコンをダブルクリックしてください。

●DirectX7のインストール

GEO CONFLICTを初めて遊ぶ人、またはDirectXの旧バージョンの場合はDirectX7のインストールが必要です(GEO CONFLICTメニュー画面起動の前に「DirectX7のインストール画面」が自動的に開かれます)。
※DirectX7は本ゲームの動作に必要なプログラムです。

◆ゲームをプレイする方法(ハードディスクインストールとCD起動の2種類があります)

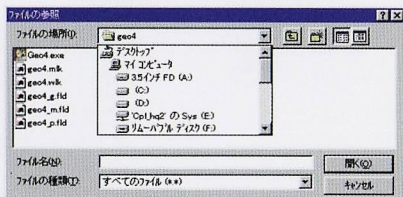
●ハードディスクにインストールする場合

(CD起動よりもデータの読み込みが速くなります)

①GEO CONFLICTメニューを起動して、「ゲームタイトル」を選択します。
②「インストール」を選択するとインストールの画面になります。「インストール開始」をクリックすると、インストール先で指定のフォルダを作成してインストールを行います。
③インストールが終了したら、いったんGEO CONFLICTメニューを終了してください。
④Windowsの画面に戻ったら、スタートメニューから「プログラム」→「GEO CONFLICT」→「(それぞれの)ゲームタイトル」を選択してみてください。

●CD起動の場合

(ハードディスクよりもデータの読み込みが遅くなります)

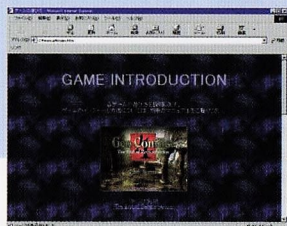
①GEO CONFLICTメニューを起動して、「(それぞれの)ゲームタイトル」を選択します。
②「セーブ領域の作成」を選んで、作成がすんだらゲーム起動を選んでください。ゲームが始まります。

※Windows98に標準搭載されているアクティブデスクトップを外すと、動作が安定します。以下の手順で外すことができます。
●デスクトップ上で右クリックして「プロパティ」を選びます。「画面のプロパティ」が表示されるので、「Web」を選びます。
「ActiveDesktopをWebページとして表示」のチェックを外します。「OK」を選べば終了です。

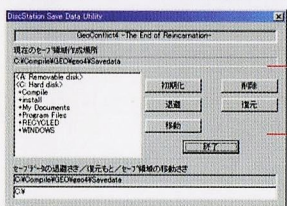
【 ゲームのメニュー画面 】

●ゲームを起動
インストールしなくてもCD起動で遊べます。(動作速度が極端に遅くなる場合があります)※セーブ領域作成が必要です。

●ゲームをハードディスクにインストール
すでにインストールされている場合はアンインストールになります。ハードディスクへのインストールを行うと、セーブ領域もいっしょに作成されます。

●セーブ可能なゲームのセーブ用フォルダを作成
インストール実行、またはセーブ領域作成後は、セーブユーティリティボタンにかわります。

【 HTMLデータの表示 】

ゲームの遊び方、SECRET BOXなどのHTMLデータは、インターネットエクスプローラーやネットスケープナビゲーターなどのブラウザ(閲覧ソフト)がインストールされていないと表示できません。表示できない場合はブラウザのインストールが必要です。
本CD-ROMにインターネットエクスプローラー5.01が収録されています。本CD-ROM内のIEフォルダの中のファイルを実行してください。

【 セーブユーティリティ 】

初期化　セーブフォルダの内容を消します。
退　避　セーブフォルダを別の場所へコピーします(ハードディスクの別の領域、フロッピーディスクなど)。
移　動　セーブフォルダをユーザーが指定した場所へ移動させます。元のフォルダは削除されます。
削　除　セーブフォルダ自体を消します。再びセーブするにはセーブフォルダを作り直す必要があります。
復　元　退避させたセーブフォルダの内容をもとのセーブフォルダにもどします。

◆ゲームの終了方法

[Alt(GRPH)]キーを押しながら[F4]キーを押すと終了します。

■ゲームの開始方法について
GeoConflict4を起動すると最初に、小さなウィンドウが表示されます。
"ゲーム開始ボタン"と"3D設定ボタン"がありますので、ゲームを始めたいときは"ゲーム開始ボタン"を押してください。ゲームを始めても、うまく3D表示ができない場合は、"3D設定"で設定を行うことで問題が解決できる場合があります。

■3D設定について
3D設定は初期状態で"Direct3D Mode"が"自動設定"になっています。通常はこのままで起動しますが、ご使用の3Dボードによってはうまく動作できない場合があります。そのような場合、このグラフィック設定を操作することにより、症状が改善される場合があります。

■ハードウェア(TnL)、ハードウェア
3Dボードを使用している場合でも、部分的にうまく表示されてない場合などはこれに設定すると、各項目の細かな設定ができるようになります。

■エミュレーション
3Dボードの機能がない場合、3Dの処理をソフトウェアで擬似的(エミュレーション)に実行します。

操作方法

このゲームはキーボード、パッド、マウスで操作できます。
ただし、マウスのみではすべての操作に対応していませんので、他の入力機器との併用をお勧めします。

◆基本操作

	キーボード	パッド	マウス
選　択	[↑][↓][←][→]	方向ボタン	マウス移動
決　定	[Z][SPACE][Enter]	Aボタン	左クリック
キャンセル	[X][Esc][0]	Bボタン	右クリック
説明表示	[C]	Cボタン	—
システムメニュー	[A]	STARTボタン	—
ゲーム終了	[F9]	—	—

◆編成時の操作

	キーボード	パッド	マウス
項目選択	[↑][↓][←][→]	方向ボタン	マウス移動
決定・実行	[Z][SPACE][Enter]	Aボタン	左クリック
キャンセル	[X][Esc][0]	Bボタン	右クリック
説明表示	[C]	Cボタン	—
項目ページ移動	[Page Up][Page Down]	L、Rボタン	—
環境設定	[X][Esc][0][A]	B、STARTボタン	右クリック

※環境設定はメインコマンド画面で行えます。

◆移動時の操作

	キーボード	パッド	マウス
移動コマンド	[Z] [SPACE] [Enter]	Aボタン	左クリック
環境設定	[X] [Esc] [O] [A]	B、STARTボタン	右クリック
周辺マップ表示	[C]	Cボタン	—
視点方向回転	[Page Up] [Page Down]	L、Rボタン	—

◆戦闘時の操作

	キーボード	パッド	マウス
士気高揚/減退	[Z] [SPACE] [Enter]	Aボタン	左クリック
戦闘コマンド	[X] [Esc] [O]	Bボタン	右クリック
戦闘/退却命令	[C]	Cボタン	—
環境設定	[A]	STARTボタン	—

ゲームの流れ

このゲームは大きく分けて「更新」「編成」「冒険」という3つの区切りから構成されています。この区切りをフェイズといい、この一連の流れをまとめて1ターンと呼びます。1ターンが経過すると次のターンに移行し、再び更新フェイズとなります。

◆1ターンの流れ

【 更新フェイズ 】

前期の結果による収支や、事件の発生などについての報告が行われます。
報告内容の詳細については、「更新画面」をご覧ください。
何かボタンを押すだけで進行し、やがて編成フェイズへ移行します。

【 編成フェイズ 】

傭兵の装備品や技・魔法を変更したり、部隊を編成したりする画面です。
個々のコマンド等、詳しいことについては、「編成画面」をご覧ください。
「進行」コマンドを選ぶと冒険フェイズへ進みます。ただし、部隊を派遣しなかったときは冒険フェイズが省略され、次のターンの更新フェイズとなります。

【 冒険フェイズ 】

部隊を派遣すると、派遣先によって町や地下迷宮を自動的に傭兵が探索します。
この画面時の詳細については、「移動画面」をご覧ください。
敵モンスターと遭遇すると戦闘画面へ切り替わって、傭兵とモンスターの戦いになります。
派遣した部隊が見事任務を完了するか、あるいは途中で任務遂行を断念すると報告画面へ移行します。

モンスターとの戦闘も自動的に行われます。
このときの詳細については、「戦闘画面」をご覧ください。
敵を倒すか退却させて全滅させれば傭兵の勝利となります。逆にリーダーが退却を命じたり、最後まで戦って傭兵が全員倒れてしまうと敗北となります。戦闘に負けると任務失敗となり、撤退することになります。戦闘に勝利しても、(その戦闘に勝利すれば任務完了となる場合を除き) 1人でも行動不能者が出てしまうと部隊は退却し、任務失敗となります。

派遣した部隊の任務遂行結果について報告を受けます。
冒険中に発見したアイテム等の報告も行われ、傭兵団の所持アイテムに加えられます。
報告が終わると、派遣した部隊が他にもある場合はその部隊の冒険に切り替わります。派遣した全部隊の冒険結果の報告が終わると1ターン終了です。
(次のターンの更新フェイズへ移行します。)

次のターンの更新フェイズへ
※ゲームオーバーはありません。

更新画面

この更新フェイズでは、主に事件の発生・終了、前期からの収支について報告があります。

◆更新フェイズでの報告

【 収支報告 】

前期の支出と収入の総計について報告されます。支出の主なものは部隊の派遣やアイテム購入費用、収入は冒険中に入手したお金や任務完了による報酬になります。
ここで傭兵団の資金が底をつくとお城に援助金を要請します。援助金は何度でも支給されますが、その度に名声が下がるので気をつけてください。

※収支について
傭兵の派遣費用はレベルによって上がっていきます。よって、高レベルの傭兵で部隊を編成するとコストが高くなります。強力な部隊を編成しても、資金が足りなくなると部隊を出すことができません…。くれぐれも、資金繰りには細心の注意を払ってください。

収支報告詳細	
援 助 金	前ターンに援助を願い出ていた場合、ある程度の運営資金が特別に与えられます。
諸 経 費	傭兵団がアイテム購入などに使ったお金。アイテム売却等で増えた分はプラスになります。
派遣費用	前ターンに出撃した部隊へ参加した傭兵の派遣費用の総計。任務に失敗した部隊の費用も全額払います。
戦 利 金	前ターンで部隊が獲得したお金。冒険中に使ったり、撤退時になくしたりした分はマイナスされます。
報 酬	前ターンに行った任務の成功報酬の総計。失敗した任務の報酬は支払われません。
合 計	上記の5項目の総計。
総 資 金	前ターンの収入、支出をすべて清算した後の現在の傭兵団が持つ総資金額。

【 事件の消滅 】

部隊を出さずに手遅れ、あるいは任務遂行失敗によって被害度が100%を越えた事件は消滅し、ここで報告されます。
この形で事件が終わると傭兵団の名声が下がり、事件の失敗数が増加します。消滅した任務からの報酬は一切もらえません。なお、出撃した部隊が途中で撤退してきた任務であっても、事件が消滅せずに再出撃が可能な場合は失敗数にカウントされません。また、傭兵団で任意に出撃した訓練・探索任務については、事件数、成功数、失敗数に一切カウントされません。

※傭兵団の名声について
傭兵団の名声は、依頼される任務のランクに関わってきます。名声が低いと報酬の低い任務しか依頼されません。名声を上げないと、いつまでたってもゴブリン退治を続けることになるかもしれません。

【 事件発生、任務依頼 】

事件が発生すると、解決の依頼が傭兵団へきます。依頼主とその内容が傭兵団の相談役であるマールハルトによって報告され、新たに任務へ追加されます。

※任務の緊急度と被害状況
任務情報の緊急度が低いからといって、後回しにしていいとは限りません。事件が起きた時点で、被害度がすごく高いことがあるので気をつけてください。任務情報をよく見て、どの事件へ優先的に部隊を出すか決めてください。

任務情報詳細	
被害度	その事件の進行状況。100%に達すると手後れになり、部隊を派遣できなくなります。
依頼者	事件解決を依頼してきた人物、団体。報酬を支払ってくれるスポンサー。
危険度	出現すると思われるモンスターの強さ。★が多いほど強敵が出現すると予想されます。
緊急度	1ターン当たりに被害度が増す度合い。★1つで1ターンに20%前後上昇する見込みです。
冒険度	ワナや仕掛けなどの存在度数。★が多いほどワナや仕掛けの数が多いと思われます。
報酬額	任務に成功したときに得られる報酬金額。

編成画面

編成フェイズでは、部隊を出撃させる各種準備を行うことができます。

◆編成フェイズでできること

【 メインコマンド画面 】

画面左上に表示されている4つの行動(メインコマンド)を選択し実行します。編成や情報の確認などすべての行動が終了したら、「進行」コマンドによって次のフェイズへ移ります。
また、この画面でキャンセルボタンか機能ボタンを押すと、ゲームの記録・再開、ゲームの動作設定などを行う機能・環境設定に移行します。

メインコマンド	
編　成	傭兵1～4人で派遣部隊を構成し、任務を与えます。
情　報	傭兵の状態や傭兵団が所持するアイテムについて確認します。
商　店	取り引きを行い、アイテムを購入、売却します。
進　行	編成を終了し、冒険を開始します。
	部隊を出さないときは次のターンの更新フェイズへ移行します。

機能・環境設定		
セーブ	現在の進行状況を記録します。	
ロード	過去にセーブしたところから再開します。	
ゲーム終了	ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。	
設定変更	ゲーム動作環境を設定します。各5段階で変更可能です。	
	・移動速度	移動画面における傭兵の行動速度。5が最速です。
	・戦闘速度	戦闘画面におけるキャラクタの行動速度。5が最速です。
	・メッセージ速度	メッセージの送り速度。5が最速です。
	・BGM演奏	曲の音量。5が最大。最小にすると鳴りません。
	・効 果 音	効果音の音量。5が最大。最小にすると鳴りません。

◆編　成

【 部隊選択 】

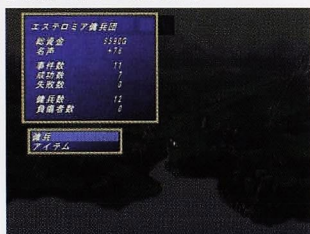
部隊を選び、任務を与えたり物資の補給を行ったりします。
1部隊は1～4人の傭兵によって構成され、4部隊まで作ることができます。
部隊を編成しても、必ずしも任務を与えなくても構いません。次のターンになっても、部隊の構成は維持されています。また、部隊に持たせた物資はその部隊で保持されますが、資金は更新時にすべて傭兵団へ戻されます。

※部隊のリーダー
Lマークが付いているのが、その部隊のリーダーです。どの傭兵でもリーダーにすることはできますが、性格によって移動、戦闘時の行動が変わってきます。戦闘が中心の任務で弱気な者をリーダーにするのは得策ではありません。

部隊情報	
所 持 金	その部隊に持たせているお金。冒険中に戦利金を得ると増えます。
派 遣 費	その部隊を出撃させる際に必要な派遣費用額です。部隊に配属された傭兵のレベルによって額が決まります。
報　酬	与えられた任務をこなし、解決したときに得られる報酬額です。
任　務	現在出撃予定となっている任務です。任務を与えていないときは「待機中」となります。

編成コマンド		
任務を変更する	部隊に任務を与えます。すでに付いている任務から外すことや、別の任務に変更することもできます。	
メンバーを見る	メンバー1人を選んで状態を確認し、装備品や技、魔法を身に付けます。	
	・装備変更	身に付けている装備品を変更します。
	・技・魔法変更	装備と同様に、身に付けている体得技・魔法を変更します。
	・技・魔法確認	冒険中にその傭兵が使用できるすべての技・魔法と、その使用回数を確認します。特定の装備によって使えるようになっているものは、その装備品名が下に表示されます。
	・特殊能力	身に付いている特殊能力を確認できます。
メンバーを入れる	部隊にメンバーを追加します。	
メンバーを外す	部隊にいるメンバーを外します。リーダーを外すと別の者が自動的にリーダーになります。	
リーダー選択	部隊のリーダーを指定します。選択前は最初に部隊に入れた者が仮リーダーになっています。	
フォーメーション	メンバーの配置を変更します。前衛、後衛で戦闘中の行動が変わる者もいます。	
資金補給	部隊に軍資金としてお金を持たせます。	
物資補給	部隊に回復アイテムなどの消耗品、任務遂行に必要なアイテムを持たせます。	
移動指示	移動中の指示を与えます。	
	・回復技・魔法	ダメージを負ったときに、HPを回復させる技、魔法を使う割合です。
	・アイテム	ダメージを負ったときに、回復アイテムを使う割合です。
	・行　動	慎重ならばワナにかかりにくく、迅速ならば敵に遭いにくくなります。
	・方　針	未探索の領域を探索するか、クリアを最優先するかの指針です。
戦闘指示	戦闘中の指示を与えます。	
	・攻撃技・魔法	戦闘中に回数制限のある攻撃技、魔法を使う度合いです。
	・補助技・魔法	戦闘中に回数制限のある補助技、魔法を使う度合いです。
	・回復技・魔法	戦闘中に回数制限のある回復技、魔法を使う度合いです。
	・アイテム	回復アイテムを戦闘中に使用する度合いです。

◆情　報

【 傭兵団の情報 】

傭兵団の総合的な情報の他、傭兵1人1人の状態や、これまでに発見した全アイテムを参照できます。

傭兵団情報詳細	
総 資 金	傭兵団が持っている活動資金。部隊に持たせている金額は含みません。
名　　声	傭兵団の人気や知名度の高さを表します。任務に成功すれば上がっていきます。
事 件 数	解決、未解決を問わず、これまでに発生した事件の総数。
成 功 数	これまでに任務を遂行し、見事解決に成功した事件数です。
失 敗 数	任務に失敗、あるいは手遅れになってしまい、解決できなかった事件数。任務の遂行に成功できなくても、
	「手遅れになった」「取り下げられた」という報告がなかった場合は回数に含まれません。
傭 兵 数	傭兵団に所属する傭兵の総人数。12名で固定です。
負傷者数	現在、療養中で出撃できない傭兵数です。

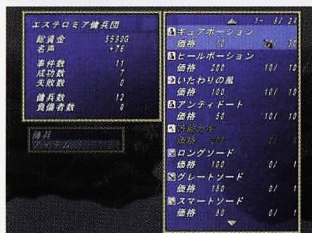
情報コマンド	
傭　　兵	傭兵個人の能力値を確認したり、装備や技・魔法を変えたりできます。
アイテム	傭兵団がこれまでに発見した全アイテムのリストを見ます。

【 傭兵 】

傭兵を1人選び、その能力値や装備、使える技・魔法、特殊能力を確認できます。技・魔法と特殊能力は装備によって追加されるものもあります。同じ物が複数だぶった場合は、すべて別々に表示されます。

傭兵情報詳細	
LV	キャラクタの強さの目安。最大で99。
HP/最大HP	生命力を数値化したもの。HPが0になると行動不能になります。
EXP/NEXT	経験を数値化したもの。EXPがNEXTに達するとレベルアップします。
攻　撃	肉体的な破壊力。敵に技で与えるダメージ量に影響します。
防　御	肉体的な耐久力。敵から技で受けるダメージ量に影響します。
魔　力	知的な破壊力。敵に魔法で与えるダメージ量に影響します。
抵　抗	知的な耐久力。敵から魔法で受けるダメージ量に影響します。
技　量	攻撃を当てる能力。技、魔法の命中、成功率に影響します。
回　避	攻撃をかわす能力。技、魔法の回避、無効化率に影響します。
敏　捷	行動の素早さ。行動の順番が回ってくる速度に影響します。
運	状態変化や会心の一撃の発生確率などに影響します。
耐　性	「炎」や「物理」といった、各属性による攻撃でダメージを受ける度合いをバーで表示したもの。バーが長ければ、
	その属性の攻撃によって受けるダメージが小さくなり、短ければ余計にダメージを受けるようになります。
装備品	傭兵が装備しているアイテム。 武器、補助装備、服・鎧、装飾品の4種類が装備できます。

傭兵コマンド	
装備変更	身に付けている装備品を変更します。
技・魔法変更	装備と同様に、身に付けている体得技・魔法を変更します。
技・魔法確認	冒険中にその傭兵が使用できるすべての技・魔法と、その使用回数を確認します。
	特定の装備によって使えるようになっているものは、その装備品名が下に表示されます。
特殊能力	特殊能力を確認します。

【アイテム】

これまでに発見した全アイテムを参照できます。
商店での売却時のリストと異なり、1度発見したアイテムは傭兵団の在庫が0になっても一覧に表示されます。傭兵団にそのアイテムがなくなっても、リストから削除されることはありません。

アイテム情報詳細	
種　　類	アイテムの見た目による分類です。以下は参考例です。この他にもまだまだたくさんあります。
	・片手剣　ロングソードなどの片手で持ち、斬る剣全般。
	・突　剣　レイピアなどの片手で扱う、細身で突く剣全般。
	・　盾　　片手武器を使う戦士のみが身に付けられる板状の防具。
	・革　鎧　革でできた鎧全般。打撃に耐性があるものが多いです。
	・指　輪　宝石のついた指輪。不思議な力を秘めているものも多いです。
攻撃属性	このアイテムを装備することにより、通常攻撃に付加される攻撃属性。
能力値変化	このアイテムを装備することにより、キャラクタの各能力値に加算される値です。
耐性変化	このアイテムを装備することにより変化する防御属性。グラフで表されます。
使用可能技・魔法	そのアイテムを装備することにより使用可能になる技、魔法。

※アイテムの在庫数と総数
アイテムの一覧に出る数値は、「在庫数/総数」を意味しています。在庫数というのは、誰も装備しておらず、部隊にも持たせていない「傭兵団の倉庫にある個数」のことです。総数とは「傭兵団にある全ての数」のことで、在庫数と部隊・傭兵に持たせている数を合計したものです。在庫がなければ、売ったり装備させたりできません。

◆商　店

【購入・売却】

ここでは、傭兵団にあるアイテムの在庫を売ったり、お店で扱っているアイテムを購入したりできます。なお、アイテムによっては売ることができないものもあります。
※一度売ったアイテムは買い戻せないので気をつけてください。

※アイテムの価値
装備できるアイテムの説明を調べて、その性能をよくチェックしてください。アイテムの中には、能力があまり上がらなくても特殊な効果があるものも多いです。特に、技や魔法が使えるようになるものは便利です。

移動画面

任務へ派遣された部隊は、目的地まで歩いて移動します。途中、敵と遭遇すると戦闘になります。

◆ダンジョンを探索

【 自動で移動 】

派遣された部隊は、リーダーが状況を判断し、命令を出して自動的に冒険を行います。
移動コマンドにおける指示によってある程度の指針を与えることは可能ですが、冒険の成否は基本的にパーティに委ねられます。
移動時には、探索中のダンジョンマップが（近くのみ）3Dで表示されます。画面左下に表示されているのが周辺マップで、今いる位置とほぼ同じ高さで行ったことのある場所が表示されます。

※移動中の回復
戦闘終了後やワナにかかってしまった後は、アイテムや魔法を使ってHPを回復させることができます。もちろん、これらの残りがなければ回復はできません。ただし、重傷者が出て冒険の継続ができなくなってしまったら、すぐに撤退になってしまいます。

移動コマンドで可能な指示	
回復技・魔法	ダメージを負ったときに、HPを回復させる技・魔法を使う割合です。
アイテム	ダメージを負ったときに、回復アイテムを使う割合です。
行　動	慎重ならばワナにかかりにくく、迅速ならば敵に遭いにくくなります。
方　針	未探索の領域を探索するか、クリアを最優先するかの指針です。

◆ダンジョン内の仕掛け

【 ワナについて 】

初めのうちはワナは表示されません。その上を通ると表示されます。このとき、ワナが発動する前に発見することができれば、回避できる可能性が高くなります。すでに発見済みのワナも、避けられる可能性が高くなっています。回避できなかった場合は、ワナによる特殊な効果の影響を受けてしまいます。ワナを発見した後は、ワナを外せる者がいれば解除できることがあります。
1回作動すると消えてしまうワナもあります。

※移動中の仕掛け
「解除」や「魔封除」、「探索」などの、仕掛けに関する特殊能力があれば、特殊な扉を開けたり、ワナを見つけて外したりすることができます。任務の「冒険度」が高いときは特に重要な能力になります。

ワナ	
毒　矢	毒の塗られた矢が飛んできて、メンバーの誰か1名が大ケガを負います。特殊能力「解除」で外せることがあります。
警　報	けたたましく音が鳴り響き、敵モンスターと出遭ってしまいます。特殊能力「解除」で外せることがあります。
爆　弾	大爆発に巻き込まれ、パーティメンバー全員が大ダメージを負います。特殊能力「解除」で外せることがあります。
槍ぶすま	誰か1名が無数の槍に突き刺され、行動不能になってしまいます。特殊能力「解除」で外せることがあります。
反魔法	魔法を使う力を持つ者のみ、大ダメージを受けてしまいます。特殊能力「魔封除」で無効化できることがあります。

魔法陣	
回復の魔法陣	メンバー全員のHPが全回復します。特殊能力「魔法陣」があれば使えます。
加護の魔法陣	冒険中、戦闘能力がアップします。特殊能力「魔法陣」があれば使えます。
転送の魔法陣	どこか他の場所へ移動できます。特殊能力「魔法陣」があれば使えます。

宝　箱	
普通の宝箱	開けるとアイテムを入手できます。
カギ付き宝箱	開けるとアイテムを入手できます。開けるためには、特殊能力「解除」かアイテム「万能カギ」が必要です。
呪われた宝箱	開けるとアイテムを入手できます。開けるためには、特殊能力「浄化」かアイテム「聖水」が必要です。
魔封された宝箱	開けるとアイテムを入手できます。開けるためには、特殊能力「魔封除」かアイテム「黒蓮の粉」が必要です。
ワナの宝箱	開けるとアラームが鳴り、敵が近寄ってきます。カギ付きや、呪われているものもあります。

特殊な扉	
カギ付き扉	カギのかかった扉。特殊能力「解除」かアイテム「万能カギ」で開けることがでます。
岩	大きな岩で閉ざされている扉。特殊能力「剛力」で破壊できます。
封　印	呪いの力で封じられている扉。特殊能力「浄化」かアイテム「聖水」で普通の扉に戻せます。
炎の壁	魔法の炎をまとった扉。特殊能力「魔封除」かアイテム「黒蓮の粉」で普通の扉に戻せます。

戦闘画面

冒険中に敵モンスターと遭遇すると戦闘に突入します。モンスターには、あらかじめ決まった場所で待ち構えているものと、徘徊していてバッタリ出遭うものがいます。

◆モンスターとの戦闘

【 自動で戦闘 】

戦闘も、リーダーの判断によって自動的に行われます。細かな指示はできませんが、戦闘継続か退却の命令切り替えは可能です。
傭兵かモンスターどちらかの部隊が退却・全滅して戦場にいなくなるまで戦闘は続けられます。
なお、戦闘中にだれかのHPが0になってしまうと、その戦闘に勝利しても撤退することになるので気をつけてください。

※必殺技、魔法の使用制限
多くの任務には、最後にボスとして親玉モンスターが控えています。ザコより手強いので、できれば強力な技や魔法を使いたいところです。途中のザコ戦で必殺技や魔法を使い切ってしまわないように戦闘指示を出しておくようにしましょう。

戦闘コマンドで可能な指示	
攻撃技・魔法	戦闘中に回数制限のある攻撃技、魔法を使う度合いです。
補助技・魔法	戦闘中に回数制限のある補助技、魔法を使う度合いです。
回復技・魔法	戦闘中に回数制限のある回復技、魔法を使う度合いです。
アイテム	回復アイテムを戦闘中に使用する度合いです。

◆状態変化

【 状態変化とは 】

一部のモンスターや傭兵の使う技・魔法には、ダメージを与えるだけでなく、戦闘能力を引き下げたり、正常に行動できなくしたりといった、特殊な効果を持ったものがあります。
単にダメージを受けるよりも戦況に大きく影響してくることが多いので、このような状態変化を与える能力を持った相手には特に気をつける必要があります。
一定時間を経過するか、アイテムや技・魔法で治すと状態変化は解除されます。また、戦闘が終了するとすべての状態変化は治ります。

状態変化一覧	
毒	戦闘能力が大幅に下がり、治るまでHPが減り続けます。
マヒ	体が硬直し、治るまで行動できなくなります。
混乱	冷静な思考ができなくなり、治るまで味方を攻撃することがあります。
眠り	眠って行動できなくなります。
魅了	味方を攻撃してしまいます。自然に治ることはありません。

◆応援と退却支援

【 天の声 】

部隊には戦闘意欲を表す「士気」があり、パーティ情報の下のバーで表されています。これは戦闘において不利になると下がっていき、著しく低くなると退却することがあります。
戦闘中に決定ボタンを連打するとパーティの士気を少しだけ上げることができます。初期の状態より上げることも可能です。士気が高いと攻撃的な能力が向上し、防御的な能力が低下します。士気が低いときは逆になります。
また、急いで退却させたい場合は、命令を「退却」に切り替えて決定ボタンを連打してください。パーティの士気を少しずつ下げることができます。

※行動不能のペナルティ
冒険中に傷つき、倒れた傭兵は傷が癒えるまで療養することになり、しばらく出撃できなくなってしまいます。また、負傷者が出てから撤退するとアイテムを失いやすくなるので注意してください。全滅するとほとんどのアイテムを失います。

アイテム

冒険中に手に入るアイテムをいくつか紹介します。アイテムは主に、マップ上にある宝箱を開けたときや、戦闘に勝って戦利品を発見したときに手に入ります。

◆アイテムの種類

【 装備品と消耗品 】

アイテムは大きく「装備品」と「消耗品」に分けることができます。
「装備品」とは、個人に装備させて戦闘能力を上げたり、特殊能力をつけたりすることができるものです。装備品は、その装備箇所によって「武器」「補助」「防具」「装飾品」の4つに分けられます。
「消耗品」とは、パーティに持たせて冒険中に使い、任務遂行を助けることができるものです。ほとんどが回復アイテムと呼ばれる、メンバーのHPや状態変化を治すものになります。

※装備品の特殊能力
装備品の中には、それを装備するだけで新たな技(魔法)が使えるようになるものがあります。それ以外にも、特定の種族に大ダメージを与えたり、状態変化を防いだりといった特殊な能力を持った物もあります。うまく装備を組み合わせれば、戦闘を楽に進められるようになるでしょう。

◆装備アイテム

武　器		
片手剣	片手で装備し、斬って攻撃する長剣。	
	・ロングソード	ごく一般的な、ありふれた片手剣。
	・ダブルエッジ	刃身の両側が刃になっている威力重視の片手剣。
片手・両手剣	片手でも両手でも持つことができる広刃の剣。	
	・ブロードソード	刀身は広いが薄く、意外に軽い幅広の剣。
	・バスタードソード	飾りっけのない、実戦向けの蛮剣。
両手剣	両手で扱う大剣。	
	・グレートソード	重量のある両手持ちの大剣。
	・クレイモア	破壊力を最重視した巨大な剣。
突　剣	片手で持ち、主に突いて使う細身の長剣。	
	・スマートソード	刀身に斬るための刃がない、突き専用の細身剣。
	・レイピア	斬ることも突くこともできる細身の長剣。
長柄剣	両手で持つ、長い柄のついた槍状の剣。	
	・ナギナタ	棒の先に短刀がついた、主に女性が用いる長柄剣。
	・ハルバード	柄の先に斧状の大きな刃がついた矛槍。
格闘武具	武闘家、格闘家が用いる、手にはめる武器。	
	・バトルグラブ	殴る側の拳を傷めないように作られた手袋。
	・キャットクロー	ネコの爪のようにひっかく針のついた武具。
短　剣	刃が短く、小型で軽量な護身・暗殺用の剣。	
	・ダガー	主に女性が用いる、ありふれた護身用の短剣。
	・ショートソード	刃が短めで扱いやすい剣。斬ることも突くこともできます。
投射武器	手で投げて攻撃する武器。	
	・ダーツ	針におもりと羽をつけて的を狙いやすくした武器。
	・ショットナイフ	投げるように作られた小型で鋭利なナイフ。
杖	魔法の力を持った、刃のない武器。	
	・フレイムロッド	炎の魔力が込められた杖。「フレイムアロー」を使用できます。
	・フリーズロッド	氷の魔力が込められた杖。「アイスニードル」を使用できます。

補助		
盾	手に装備する板状の防具。	
	・バックラー	丸く作られた小型の盾。
	・ナイトシールド	主に騎士が持つ五角形の盾。
手甲	両腕にはめる防具。	
	・ガントレット	盾の代わりに腕につける簡単な防具。
	・フレアガントレット	炎の力を持った手甲。攻撃に炎属性がつきます。
腕輪	手首につける飾り。	
	・ブレスレット	装備者を少しだけ守ってくれる魔法の腕輪。
	・パワーブレスレット	つけると力が上がる不思議な腕輪。
呪文書	魔法を修得できる本。	
	・フレイムアローの書	装備しつづけるとフレイムアローの魔法を修得可。
	・アイスニードルの書	装備しつづけるとアイスニードルの魔法を修得可。
防具		
服	布でできた着物。	
	・ケープ	そでなしの外套。
	・ローブ	魔法防御力のあるゆったりとした服。
革鎧	動物の革でできた鎧。	
	・レザーアーマー	ごく一般的な革製の鎧。
	・パデッドレザー	綿を入れて少し強化された革の鎧。
鎖鎧	金属の小片を編んで作られた鎧。	
	・チェインメイル	金属の鎖を編んで作られたやや重い鎧。
	・リングメイル	金属環を革につけて作られた鎧。
鱗鎧	小さな板をうろこ状につないで作られた鎧。	
	・スケイルメイル	魚の鱗のように金属の板を組んである鎧。
	・ラメラーアーマー	金属片を皮でつないで作られた鎧。
板金鎧	金属を板金加工して作った重装鎧。	
	・ブレストプレート	鉄板によって胸部を中心に守る部分鎧。
	・プレートメイル	上半身をすっぽり覆う金属板でできた鎧。
装飾品		
お守り	不思議な防御能力を持った首飾り。	
	・ルビーペンダント	ルビーのついた首飾り。効果は不明。
	・タリスマン	僧侶の身に付ける小さな像。効果はわかりません。
髪飾り	頭につける装飾品。	
	・サークレット	頭を彩るきれいな飾り。防御力はほとんどありません。
	・ヘッドバンド	気合を入れるために頭に巻く布。
ぼうし	布や革でできたかぶりもの。	
	・セイントキャップ	僧侶がかぶる普通のぼうし。
	・サンバイザー	陽射しよけのためにかぶるツバだけのぼうし。
兜	頭を守る防具。	
	・ヘルメット	頭部を守る、主に工事用の安全器具。
	・アーメット	戦闘用に改良されたヘルメット。
指輪	指にはめる装飾品。様々な力を持っています。	
	・パワーリング	攻撃力を上昇させる不思議な指輪。
	・シールドリング	防御力を上昇させる不思議な指輪。
耳飾り	耳に付ける装飾品。	
	・イヤリング	耳を守る効果のある飾り。
	・シェルイヤリング	貝殻のついたイヤリング。
くつ	足につける装飾品やはきもの。	
	・グリーブ	戦闘用に作られた足当て。
	・ルビーアンクレット	ルビーのはめ込まれた足首用の飾り。

◆消耗アイテム

単体回復アイテム	
キュアポーション	メンバー１人のHPを少し回復させる傷薬。
アンティドート	メンバー１人の毒を治す薬。少しだけHPも回復。
全体回復アイテム	
いたわりの風	メンバー全員のHPを少し回復させる傷薬。
毒消しの霧	メンバー全員の毒を治す薬。少しだけHPも回復。
解除用アイテム	
万能カギ	どんな錠前も外せる魔法のカギ。１度使うとなくなります。
聖水	呪いを解くことができる清らかな水。

必殺技・魔法

傭兵たちは戦闘中、基本攻撃の他に戦士ならば必殺技、術士ならば魔法を使うことができます。こういった必殺技、魔法にはだいたい回数制限があり、1回の冒険ではその回数までしか使うことはできません。

◆必殺技と魔法について

【 技と魔法 】

傭兵、モンスターを問わず、すべての攻撃は「技」か「魔法」に分類されます。「技」は攻撃力と防御力によって、「魔法」は魔力と抵抗力によってダメージが決まります。

- ●主に技を使う傭兵…ジョシュア、ガレス、アルシル、ハヅキ、キャス
- ●主に魔法を使う傭兵…セイニー、バルドウィン、シャロット、ジュラン、ミロード(セイニーの技は格闘魔術と呼ばれる特殊な攻撃であり、そのほとんどが魔法扱いになっています。)
- ●技も魔法も使える傭兵…ティティス、アイギール

※傭兵が覚える技・魔法
特殊な武器や呪文書などのアイテムを身につけて経験をつんでいくと、技・魔法を修得できます。ただし、修得前にアイテムを付け替えるとそれまでの経験は無効になります。すでに覚えた技・魔法を4つ身に付けていて空きがないときは新しい技・魔法を覚えられないので気をつけてください。

◆必殺技・魔法の種類

必殺技		
単体攻撃技	武器によって敵1体を攻撃する技。	
	・パワースラッシュ	力を込めた斬撃で相手により大きなダメージを与える技。
	・バイパーズファング	ヘビのように静かに素早く敵を攻撃し、毒化する技。
縦一列攻撃技	武器によって縦一列に並んでいる敵を攻撃する技。	
	・ブレイクスルー	衝撃波を放ち、縦一列に並ぶものを攻撃する技。
	・タルヒ	長い柄の武器を振りぬき、縦に並んだ敵を一掃する技。
横一列攻撃技	武器によって横一列に並んでいる敵を攻撃する技。	
	・クロススラッシュ	素早く剣をなぎ払い、横に並んだ敵をまとめて攻撃する技。
	・マッハショット	素早くナイフを投げつけ、横一列の敵を攻撃する技。
全体攻撃技	武器によって敵全体を攻撃する技。	
	・ソードブラスト	剣を素早く振るい、一度に敵すべてにダメージを与える技。
	・スウィーピングブロウ	地をはう衝撃波を放ち、敵を一網打尽にする大技。
魔法		
単体攻撃魔法	不思議な力によって敵1体を攻撃する魔法。	
	・フレイムアロー	炎の矢を投げつけて攻撃する初歩的な魔法。
	・アイスニードル	氷の針を飛ばして攻撃する初歩的な魔法。
	・ホーリーワード	聖なる言葉を発し、不浄なものを攻撃する魔法。
	・スピンナックル	魔法力を乗せた拳で殴りつけ、内部から敵を粉砕する魔法。
全体攻撃魔法	不思議な力によって敵全体を攻撃する魔法。	
	・ファイアブラスト	炎の弾をいくつも飛ばし、敵をまとめて攻撃する魔法。
	・アイスブラスト	氷の刃を多数発生させ、敵をまとめて攻撃する魔法。
	・ターンアンデッド	聖なる光を放ち、アンデッドモンスターを消滅させる魔法。
回復魔法	不思議な力によって味方のHPや状態を回復させる魔法。	
	・ヒーリング	誰か1人のHPを少し回復させる魔法。
	・キュアポイズン	メンバー全員の毒を治す魔法。

特殊能力

冒険中に役立ついろいろな能力があります。

◆特殊能力とは

【 特殊能力のタイプ 】

傭兵、及びモンスターや装備品の中には、毒が効かない、HPが減ると戦闘力が上がるなどの特殊な力を持ったものがあります。

特殊能力は、主に移動中に効果があるもの（移動時の特殊能力）、戦闘中に効果があるもの（戦闘時の特殊能力）、イベントに関わってくるもの（必要時の特殊能力）などに分けられます。

また、部隊のリーダーにしたときのみ効果があるリーダー特殊能力というものもあります。

※特殊能力を考えた部隊編成

傭兵は単にレベルの高い者を派遣すればよいというものではありません。任務に適した特殊能力を持った者を部隊に加えるようにすべきです。例えば、部隊の戦闘力を上げる特殊能力を持った者をリーダーにすれば、戦闘での勝率が大幅に上昇します。

移動時の特殊能力	
探　　索	隠し扉やワナなどを発見できます。
隠密行動	リーダー特殊能力。敵と遭遇しにくくなります。
先　　制	リーダー特殊能力。敵と遭遇したときに、先制攻撃しやすくなります。
金　　運	戦闘勝利後、アイテムを入手する確率が上がります。
戦闘時の特殊能力	
毒 無 効	毒攻撃を受けても毒化されません。
鬼族痛撃	鬼族に対して、通常よりも大きなダメージを与えます。
熱　　血	HPが減ると、その分攻撃力が上昇します。
鉄　　壁	リーダー特殊能力。パーティ全体の防御力が上がります。
必要時の特殊能力	
剛　　力	重い物を動かしたり、硬いものを壊したりできます。
解　　除	扉や宝箱のカギを解除できます。ただし魔法や呪いのかかったものは外せません。
浄　　化	呪われた不浄なものを清め、消し去ることができます。
魔 封 除	魔法の力を失わせ、結界を解くことができます。
魔 法 陣	魔法陣を発動させ、その不思議な効果を得られます。

◆交渉系の特殊能力

【 交渉系の能力とは 】

リーダー特殊能力の中に、「脅迫」「売買」「説得」というものがあります。これらの能力は、この能力を持つ者がリーダーであるときに効果を発揮し、任務中に会話によって交渉を成立させたり、取引を有利に進めたりできます。ただし、これらの能力を持っていてもその交渉自体が無効なときは成功しないので気をつけてください。交渉の場面になると、選択肢が出るので時間内に選びます。このときに時間制限のバーも出ますが、何かボタン入力することで時間をリセットすることができます。

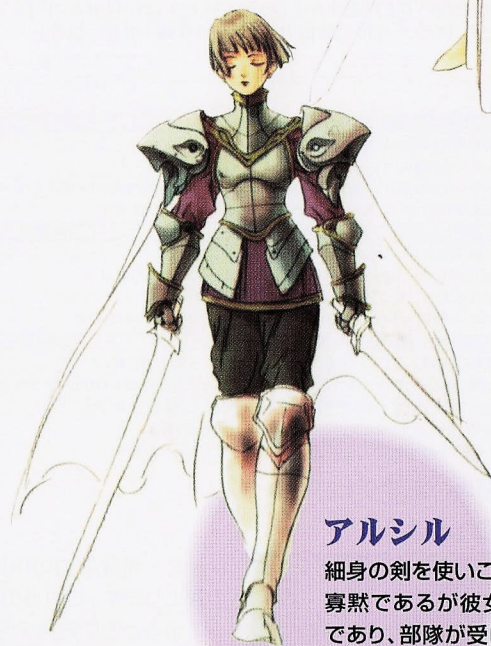
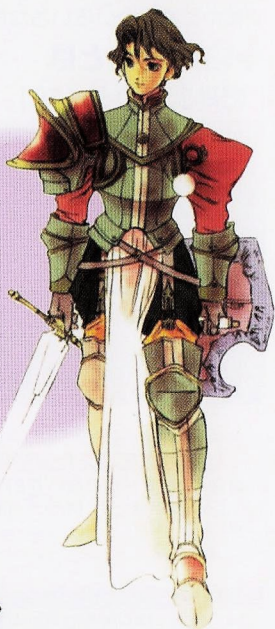
傭兵紹介

冒険に出撃する12名の傭兵を紹介します。彼らの能力・特性を理解し、任務にあった部隊編成を行うことが成功への近道です。

ジョシュア

片手剣を扱う剣士。戦闘のときには瞳の色が赤く変わる。また、窮地に陥ると恐るべき攻撃力を発揮し、一撃で敵を粉砕する。
彼をリーダーにすると、魔物の気配を事前に察知し、先制攻撃できることがある。
◆特殊能力:熱血、先制

ガレス

傭兵たちからの信頼も厚い、歴戦の勇士。両手剣を操る。
その不屈の闘志によって、ピンチになると鋼の防御力を見せる。
唯一、1人で5つも特殊能力を持っていることが彼の経験と実力を物語っている。
◆特殊能力:人痛撃、忍耐、脅迫、波瀾万丈、剛力

アルシル

細身の剣を使いこなす女性剣士。寡黙であるが彼女の指揮は的確であり、部隊が受ける被害を最小限に食い止める。
常に目を閉じ、表情の変化に乏しいため、冷淡な印象を持たれることが多い。
◆特殊能力:霊体痛撃、鉄壁、隠密行動

ハヅキ

ガッツあふれる侍娘。長い柄のついた武器を得意とする。
ややガサツで大雑把な性格をしているものの、戦闘時の集中力は誰にも負けない。
また、厳しい修行の成果によって、彼女の振るう刀には魔を払う力が宿っている。
◆特殊能力:悪魔痛撃、堅実、集中

セイニー

打撃に魔法力を乗せて敵を攻撃する、格闘魔術ミスティックアーツの使い手。
軽装のため打たれ弱いのが欠点だが、魔法に対しては高い抵抗力を持っている。
その持ち前の好奇心から、何かと事件に巻き込まれやすいタイプ。
◆特殊能力:根性、探索、波瀾万丈、売買

ティティス

小剣と風の魔法を使うエルフの娘。氷の魔法も少し使える。
戦闘時の非力さは否めないが、その素早さと技量の高さでカバーしている。
また、彼女が装備できる小型の剣には、魔物に対して痛撃能力がつくものが多い。
◆特殊能力:疾風、探索、隠密行動

バルドウィン

豪快で酒好きな老僧侶。神聖魔法を使うが、回復よりも攻撃を得意とする。
体も鍛えられており、かなり重い防具も装備可能。戦闘時には非常に頼りになる。
が、回復よりも攻撃を優先することが多く、過信は禁物である。
◆特殊能力:勇気、説得、波瀾万丈

シャロット

神聖回復魔法が得意な僧侶の娘。その素質は非常に高い。
なぜかバルドウィンを師匠とし、僧侶としての厳しい修行を積んでいる。
おっとりしていて戦闘は苦手なため、激しい戦いには耐えられないことが多い。
◆特殊能力:幸運、不注意、金運、説得

キャス

とても明るい、ケットシー族の盗賊。傭兵団のムードメーカー(?)。戦闘時には手で投げて使う武器を用い、持ち前の素早さと技量を活かして戦う。生まれつきの盗賊らしく手先が非常に器用で、ワナやカギを外すのが得意。
◆特殊能力:臆病、先制、探索、解除

アイギール

常に仮面をつけている女暗殺者。短剣と炎・雷系の魔法を使いこなす。
一撃は軽いものの、恐るべき速さで行動し敵を確実に仕留めていく。
探索能力はないが、解除能力によって盗賊的な役割を果たすことも可能。
◆特殊能力:機敏、解除、隠密行動

ジュラン

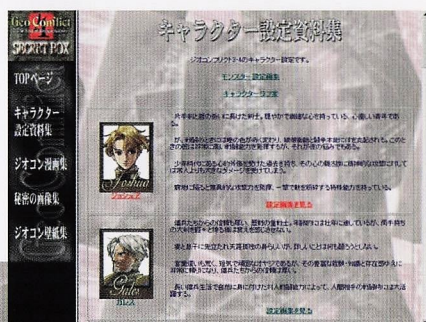
氷の魔法を得意とする魔法使い。猫に似た使い魔を飼っている。
普段は冷静で温厚だが、戦闘時に魔法を使うと手加減できず、やりすぎてしまう。
穏やかな口調であるが、冷たい視線によって相手を恐怖させることも…。
◆特殊能力:冷静、武運、魔法陣、脅迫

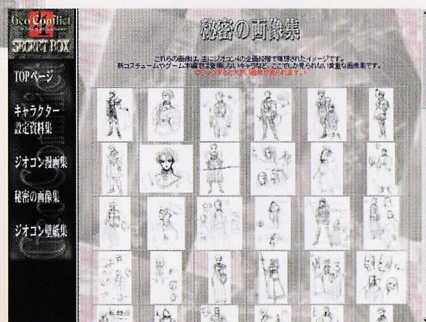
ミロード

炎の魔法を得意とする魔法使い。
高い知性と教養を持ち、口も達者。
魔法に関する能力は傭兵団随一で、攻撃魔法の威力は驚異的である。
結界を張り、指揮下の部隊を魔法の攻撃から守る術を身につけている。
◆特殊能力:結界、売買、魔法陣

Geo Conflict 4 SECRET BOX

○キャラクター設定資料集

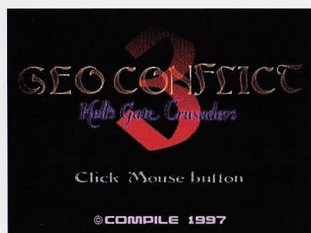
ジオコンフリクト3・4のキャラクター設定です。敵キャラクターとして登場するモンスターの設定画集と各キャラクターのラフ段階のものが楽しめます。

○ジオコン漫画集

單気筒氏の描く華麗なるジオコンの世界。ゲームとはまた一味違った雰囲気をお楽しみ下さい。

○秘密の画像集

これらの画像は、主にジオコン4の企画段階で構想されたイメージです。新コスチュームやゲーム本編では登場しないキャラなど、ここでしか見られない貴重な画像集です。

○ジオコン壁紙集

コンパイルデザイナーによるジオコンイラストの数々。

GEO CONFLICT3　Hell's Gate Crusaders

「GEO CONFLICT3　Hell's Gate Crusaders」は、プレイヤーが傭兵団長となり、傭兵に指示を出して迷宮内を探索するシミュレーションRPGです。パーティーの編成や装備に気を配り、巨大な迷宮を攻略していきます。

-STORY-

前作から約100年後のエバンアタウ大陸。勇者達により"黄泉の黒王オドモック"が封ぜられて以来、大陸からは魔物が姿を消し、平和な日々が続いていた。

聖エバン暦1367年、エステロミア王国は仇敵クォドラン帝国に宣戦を布告し、これを打ち破る。戦争終結後の治世定まらぬ中、エステロミア国王のもとに「魔物あらわる」の報が届けられた。かなりの兵力を旧クォドラン帝国に待機させているため、国内に兵力はほとんど残っていない。とりあえず、事の真相を確かめるべく、エステロミア国王は魔物が現れたという遺跡の谷へ調査部隊を派遣することに決めた。

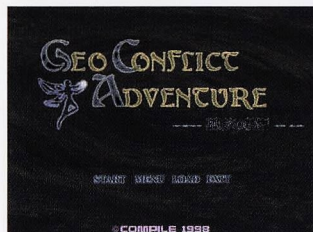
◆基本操作

このゲームはマウス、キーボードで操作できます。キーボードは一部の操作にしか対応していません。

操　作	マウス	キーボード	パッド
選　択	マウスカーソル移動	—	—
決　定	左クリック	—	—
キャンセル	右クリック	—	—
システムメニュー	右クリック(移動・戦闘中)	—	—
メッセージ送り	右クリック・左クリック	カーソルキー [↑][↓][←][→] テンキー [2][4][6][8] [Z][X][C][V] [SPACE][Enter]	A、Bボタン
ゲーム終了	—	[ALT](GRPH)+[F4]	—

マップ選択画面では、キーボードでマップ移動することが可能です。マウスの場合は、コントロール用のボタンをクリックします。

操　作	キーボード	パッド
横移動	カーソルキー [↑][↓][←][→] テンキー [2][4][6][8]	方向キー
縦移動(上方向)	[Z][SPACE]	Aボタン
縦移動(下方向)	[X]	Bボタン

GEO CONFLICT ADVENTURE 孤影の精霊

「GEO CONFLICT ADVENTURE 孤影の精霊」は、ジオコンのキャラクター達が登場するアドベンチャーゲームです。
画面をクリックすることで様々なイベントを起こし、行方不明になったハヅキを探し出すのが目的です。

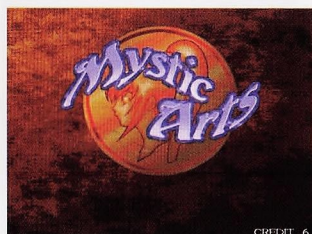
-STORY-

シャロットが傭兵団に入る以前の物語。
傭兵団の一行が国境警備のためにエステロミアのとある山岳地に向かった時、途中でハヅキが行方不明になってしまった。果たして、ハヅキを無事救出できるのか？

◆基本操作

このゲームはマウス、キーボードで操作できます。キーボードは一部の操作にしか対応していません。

操　作	マウス	キーボード
選　択	マウスカーソル移動	—
決　定	左クリック	[SPACE] [Enter]
キャンセル	右クリック	[ESC]
システムアイコン	MAP画面上で右クリック	[ESC]
メッセージ送り	左クリック	[Z] [SPACE]
ゲーム終了	—	[ALT] (GRPH) + [F4]

Mystic Arts（ミスティック・アーツ）

「Mystic Arts(ミスティック・アーツ)」は、セイニーが主人公の固定画面アクションゲームです。数々のコマンド技を駆使して、画面内の敵を全滅させて各ステージをクリアしていきます。

-STORY-

セイニーがエステロミア傭兵団に入る前、まだ一人で旅をしていた頃のお話。

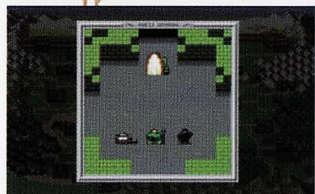
セイニーが立ち寄った小さな村は、重い空気に包まれていた。数日前にモンスターが近くの遺跡に住みつき、イケニエを要求してきたのだった。村長の娘は、自らがイケニエになることを決意したが、それで事が収まるという保証はなく、村人達は困惑する。そのことを聞いたセイニーは、「んじゃ、あたしが代わりに"イケニエ"になってあげるよ。イケニエが抵抗しちゃいけない、ってコトはないよねー?」とウインクをして、たった一人でモンスターたちがひそむ遺跡へと出かけていったのだった。

◆基本操作

このゲームはキーボード、パッドで操作できます。

操　作	キーボード	パッド
移動・選択・その他コマンド	カーソルキー [↑][↓][←][→] テンキー [2][4][6][8]	方向ボタン
攻撃・決定	[Z][C][SPACE]	Aボタン
ジャンプ・キャンセル	[X]	Bボタン
ゲーム中のPAUSE	[ESC]	—
タイトルに戻る	[F5]	—
ゲーム終了	[ALT](GRPH)+[F4]　[F9]	—

GEO CONFLICT　争乱の大地

この作品はPC98シリーズ(VM以降)専用です。AT互換機では動作しません。(PC-98Nxシリーズでも動作しません)
また、動作の不具合等についてのサポートは出来ませんので、あらかじめご了承ください。

「GEO CONFLICT　争乱の大地」は、傭兵を雇って国内の様々な事件を解決する、マネージメントシミュレーションゲームです。
ジオコンシリーズの原点となった作品です。

-STORY-

聖エバン暦1268年、かつては様々なモンスターが出現し、黄泉の黒王オドモックが支配したエバンアタウ大陸も、999年前の「奇跡の戦い」により、長き平和を保ち続けていた。しかし中央に位置するエステロミア王国は、北のクォドラン帝国の侵略によって争乱に巻き込まれていく。そこで若き国王スティメンズは帝国の侵略を防ごうと大量の兵を送る事を決意した。しかしその一方で、王国内で大量の魔物が出現する。この事態を収拾すべく、世界各地から冒険者を集め、戦いに赴くのであった。

◆基本操作 このゲームはマウス、キーボードで操作できます。

操　作	キーボード	マウス
選択	カーソルキー [↑][↓][←][→] テンキー [2][4][6][8]	マウスカーソル移動
カーソル高速移動	[CapsLock]	—
決定	[SPACE][Z]	左クリック
キャンセル	[Enter]	右クリック

GEO CONFLICT2 The New DEMONBUSTERS

この作品はPC98シリーズ(VM以降)専用です。AT互換機では動作しません。(PC-98Nxシリーズでも動作しません)
また、動作の不具合等についてのサポートは出来ませんので、あらかじめご了承ください。

「GEO CONFLICT2　The New DEMONBUSTERS」は、マネージメントシミュレーションゲーム第2弾です。戦闘シーンが一新され、イベントや操作性もアップし、アイテム収集等の要素も加わりました。

-STORY-

前作での戦いから約1年が経過したエステロミア王国。一度は退けたはずのクォドラン帝国が、再び進攻を開始する。同時に国内のあちこちにモンスターが出現、平和だった王国は再び混乱の渦へとまきこまれていく…。

◆基本操作 このゲームはマウス、キーボードで操作できます。

操　作	キーボード	マウス
選択	カーソルキー [↑][↓][←][→] テンキー [2][4][6][8]	マウスカーソル移動
決定	[SPACE][Enter]	左クリック
キャンセル	[ESC][SHIFT][0]	右クリック

トラブルシューティング

◆ご使用前の注意

《インストール時の注意》

●このゲームの動作にはMicrosoft社のDirectX7のインストールが必要です。

●初めてDirectXをインストールする場合は「ディスプレイドライバを更新する」や「サウンドドライバを更新する」のチェックボックスにはチェックを入れずにインストールを行ってください。

《インストール・アンインストールの途中で停止してしまう場合》

●ゲームのインストールやアンインストールの前に各種アプリケーションプログラム等を終了してください。そのまま行うと、作業途中で止まるなどの不 都合が起こる場合があります。

《ゲーム削除(アンインストール)の注意》

●ゲームの削除は、必ず"アプリケーションの追加と削除"から行うか、ゲームCDメニューのインストールアンインストールで行ってください。エクスプローラなどで直接削除を行ってしまうと再インストールができなくなります。

◆動作状況・症状

《ゲームが起動しない、途中で止まる場合》

●ハードディスクの空き容量が不足すると、ゲームの動作が不安定になったり、止まることがあります。起動ドライブの空き容量を10MB以上確保してください。

●現在ご使用のグラフィックもしくは、サウンドドライバが最新のDirectXに対応できていない場合があります。その場合は、各メーカーのホームページなどにアクセスして、最新ドライバを入手してください。

《ゲームの動作がおかしい場合》

●スクリーンセーバーやアニメーションカーソルなどを使用している場合は、 ゲーム中に動作がおかしくなる場合があります。 その際はこれらのプログ ラムを終了させてください。

《画面がおかしい場合(3D表示など)》

●このゲームは3D表示機能を使用します。"3Dハードウェアが使用できないか、エミュレーションが選択されました。ソフトウェアエミュレーションで動作します。※このモードは動作対象外です。"と表示された場合は別途3Dボードが必要になります。

●ご使用のパソコンに3D機能が無い場合か、3D機能を持っていてもDirectXに対応していない場合、3D表示のためのメモリが足りない場合は、別途3Dボードの追加が必要になります。

●パソコンに3Dボードを追加してのご使用の場合、パソコンの表示機能が最新のDirectXに対応していない場合は、ビデオドライバの更新が必要になります。

◆動作状況・症状

《音楽がならない場合》

●音楽の再生には、FM音源かウェーブテーブル機能付き音源などの機能のついたサウンドボード(SoundBlasterなど)か、MIDI音源モジュールが必要になります。

●ソフトウェアシンセサイザーを使用するとゲームの動作が不安定になったり、効果音がならなくなる場合があります。

●ソフトウェアシンセサイザーから、その他の内部音源への変更するには、"コントロールパネル"アイコンから"マルチメディア"アイコンを開き、"MIDI"のタブをクリックして、"FMシンセサイザー"または"OPL"と記述のある項目に切り替えてください。

●サウンドのボリューム、効果音・音楽のバランスがCDゲームのメニューの"音量"で調整できます。サウンドが音楽、サンプリングが効果音です。

《動作が不安定になっている場合》

●他のアプリケーションソフトが起動または常駐している場合は、それらを終了させてからのゲーム起動をおすすめいたします。

《ゲームのキー操作が効かない場合》

●USBパッドや新しいタイプのジョイパッド、コントローラーの場合、そのままではコントロールできない場合があります。ゲームCDメニューの"設定の"DirectInput使用許可"のジョイパッドのチェックボックスを外すと、対応できる場合があります。

●ジョイスティックを接続しない場合は、コントロールパネルの"ゲームコントローラー"または"ゲームデバイス"をダブルクリックしてプロパティを開き、ジョイスティックを使用しない設定または、登録されているゲームコントローラーを削除してください。

●デジタルジョイパッドは、最新のジョイスティックドライバをインストールしないと正常に動作しない場合があります。

●パソコンによって、ジョイスティックの使用が難しい場合があります。

使用上の注意

◆健康上のご注意

ゲームを遊ぶときは健康のため1〜2時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。
ごくまれに強い光の刺激や点滅を受けたり、モニターを見たりしているときに一時的に筋肉のけいれんや意識がなくなるなどの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、遊ぶ前に必ず医師と相談してください。
また、プレイ中に上記の症状や気分が悪くなった場合は、ただちにプレイを中止し医師の診断を受けてください。

◆使用上のご注意

CD-ROMは両面ともキズをつけないように注意して扱ってください。
また、曲げたり、センター穴を大きくしたりしないでください。
CD-ROMは両面共、文字や絵などを書いたり、シールなどを貼付したりしないでください。
汚れを拭くときは、めがね拭きのような柔らかい布を使い、中心部から外周部に向かって軽く拭き取ってください。
シンナーや洗剤などは使用しないでください。
CD-ROMの使用後は元のケースに入れて、高温や湿度の高い場所をさけて保管してください。また、ケースの上に重いものを置いたりしないでください。
このCD-ROMはコンピューター専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどではご使用にならないでください。ヘッドホンやスピーカーなどを壊したり、耳に悪影響を及ぼしたりする場合があります。

◆その他のご注意

パソコン本体の取扱説明書も併せてご覧ください。
このCD-ROMを賃貸業に使用することを禁じます。
この取扱説明書を無断で複製(コピー)することを禁じます。
このCD-ROMを無断で複製(コピー)することおよび解析することを禁じます。
この取扱説明書の再発行は致しかねます。大切に保管してください。

株式会社 コンパイル
〒739-0443 広島県佐伯郡大野町沖塩屋1-9-16
PHONE:0829-54-3883(ユーザーサポート土・日・祝を除く10:00〜18:00)
E-mail:support@compile.co.jp URL:http://www.compile.co.jp/